

Lisan An Nathiq:
Jurnal Bahasa dan Pendidikan Bahasa Arab
Vol 1 No 2 Mei 2020

p-ISSN:2721-0766
e-ISSN:2716-1668

LEARNING ARABIC LANGUAGE BY USING LAQU **(Pembelajaran Bahasa Arab dengan LAQU)**

Oleh:

Wilda Rihlasyita

Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Yasini Pasuruan

rihlasyita.wilda@gmail.com

Abstract

Nowadays, the learning of foreign languages, especially Arabic, continues to experience rapid progress in the field of technology. The use of technology-based media must be further developed, in order to foster students' enthusiasm in learning Arabic. One method that is being developed at this time is LAQU (Learning Arabic For Qur'an Understanding). LAQU is the first product of Arabic learning that is devoted to the understanding of the Al-Qur'an with the **AMALI** method. It consist of: *Amalkan* (Natural), *Mainkan* (Play), *Aplikasikan* (Apply), *Lakukan* (Sing), and *Imajinasikan* (Imaginative). Language learning is analogous to the use of train parts, such as cars and locomotives, making learning Arabic very easy and fun. Because this media is packed with visual, kinesthetic and auditory approaches, not only with memorizing method like the existing methods. With illustrations, games and songs at LAQU, it is expected that learning Arabic will be easier and more enjoyable. This method is suitable to be used by all people, ranging from children, parents, teachers, and anyone who wants to learn Arabic easily, with examples of sentences taken directly from the Qur'an. This paper will be focus on the discussion of "Changes in verbs with LAQU". The use of LAQU in Arabic learning is proven to be able to help students to understand complex concepts in Arabic, especially in understanding grammar which includes *nahwu*, *sharf*, *i'rab*, and others. It is expected that this method can be used as a reference for instructors of Arabic to make Arabic language learning easier and more enjoyable.

Keywords: Arabic Language, LAQU

A. PENDAHULUAN

Setiap pembelajaran bahasa, tidak bisa terlepas dari pendekatan, metode, media maupun strategi yang digunakan agar tujuan dari pembelajaran bahasa tersebut dapat tercapai secara cepat, efektif dan efisien (Musthofa: 2011, 3). Untuk itu penggunaan media sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran bahasa, terlebih pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Arab. Tanpa penggunaan media, pembelajaran bahasa Arab akan kurang maksimal dan penyerapan dari pembelajaran tersebut kurang efektif, terutama untuk tingkat dasar.

Salah satu bentuk inovasi yang dapat guru lakukan adalah dalam bentuk penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

Dewasa ini, berbagai jenis media pembelajaran bahasa terus dikembangkan baik media konvensional maupun media berbasis IT. Salah satu media pembelajaran Bahasa Arab yang difokuskan dalam kajian ini adalah penggunaan LAQU (Learning Arabic by Qur'anic Understanding) dalam pembelajaran bahasa Arab. Terdapat tujuh topik inti dalam penggunaan LAQU, yaitu pembahasan tentang: (1) Kalimat Sempurna, (2) Perubahan Kata, (3) Perubahan Kata Ganti, (4) Perubahan Kata Kerja, (5) Perubahan Kata Benda, (6) Sahabat Kata/selain Kata Benda dan Kata Kerja, dan (7) Perubahan Akhir Kata. Namun dalam kajian ini hanya akan fokus membahas satu topik saja, yaitu "Penggunaan Mesin Pengubah Kata Benda untuk Pembelajaran Kata Benda Bahasa Arab".

B. KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari kata "*Medium*" yang artinya adalah perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata *wasaila* yang artinya pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa adanya bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Maka dengan kelima bentuk stimulus ini, akan membantu pembelajar mempelajari bahan pelajaran. Atau dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk stimulus yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran adalah suara, lihat, dan gerakan (Sanaky; 2009: 3).

Peranan media pembelajaran merupakan wahana penyalur atau wadah pesan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Disamping dapat menarik perhatian peserta didik, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam setiap mata pelajaran. Dalam penerapan pembelajaran disekolah, guru dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian dengan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan mengoptimalkan proses dan berorientasi pada prestasi belajar (Sanaky; 2009, 170).

Adapun macam-macam media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Arab terdapat tiga macam, yaitu media pandang (*visual/bashariyah*), media dengar, (*audio/sam'iyah*), media dengar-pandang (*audio-visual/sam'iyah-bashariyyah*).

- a. Media *Bashariyah* (Media Pandang/Visual) dapat berupa alat peraga yaitu: (1) benda-benda alamiah, orang dan kejadian. Seperti alat-alat sekolah, alat olah raga, dan benda-benda disekitar sekolah. (2) tiruan benda-benda alamiah, orang dan kejadian. Seperti buah-buahan dari plastik, mobil-mobilan, perkakas rumah tangga dll. (3) gambar benda-benda alamiah, orang dan kejadian. Baik gambar sederhana maupun gambar hasil peralatan mutakhir. Media pandang lainnya adalah kartu dengan segala bentuknya, yang meliputi (1) kartu huruf, (2) kartu kata, (kartu kalimat), (4) kartu gambar. Dalam pembelajaran bahasa Arab, benda-benda tiruan dan gambar merupakan media yang cukup efektif untuk digunakan, terutama untuk pembelajaran mufradat dan pola kalimat (Sanaky; 2009, 175-176).
- b. Media *Syam'iyah* (Dengar/Audio) yaitu Media dengar (*sam'iyah/audio*) yang dapat digunakan untuk pengajaran bahasa antara lain radio, tape recorder, dan laboratorium bahasa. Pemanfaatan radio untuk pembelajaran bahasa Arab dirasa kurang sesuai sebab sulitnya mengakses siaran radio yang berbahasa Arab. Pemanfaatan yang kedua *Audio* berupa kaset atau tipe recorder, yang bila dibanding dengan radio media ini memiliki keunggulan tersendiri. Karena dengan menggunakan media tersebut pengajar dapat memanfaatkan untuk menyampaikan materi rekaman berupa lagu-lagu berbahasa arab atau materi-materi pembelajaran yang dapat melatih beberapa keterampilan bahasa termasuk keterampilan mendengar (Rosyidi, 2008, 44). Laboratorium bahasa selama ini sudah banyak digunakan di berbagai sekolah-sekolah guna untuk melatih mendengar bagaimana ucapan bahasa Arab yang disampaikan oleh orang Arab asli.
- c. Media *Sam'iyah-Bashariyah* (Dengar-Pandang) yaitu Media pengajaran bahasa yang paling lengkap adalah Media *Sam'iyah-Bashariyah* (Dengar-Pandang) karena media ini terjadi proses saling membantu antara indra dengar dan indra pandang. Yang termasuk jenis dari media ini adalah televisi, VCD, Komputer dan Laboratorium bahasa yang mutakhir. Pada saat ini televisi sudah dapat mengakses siaran-siaran yang berbahasa Arab dengan adanya parabola. Sehingga dengan guru dapat memanfaatkan media tersebut untuk pembelajaran bahasa Arab. VCD juga merupakan media pembelajaran yang efektif karena dengan VCD kita bisa melihat dan mendengar pada saat ini telah banyak progam-progam pembelajaran bahasa Arab yang dikemas dalam bentuk CD, namun untuk mengoprasikannya

tidak cukup dengan VCD tetapi dengan komputer yang dilengkapi multimedia (Hamid; 2008, 178).

Dari beberapa pendapat di atas bahwa media pembelajaran adalah seperangkat alat untuk memudahkan guru/pengajar dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada pembelajar sehingga proses pembelajaran menjadi aktif, inovatif, dan menyenangkan. Adapun media yang digunakan dalam kajian ini adalah penggunaan permainan bahasa dalam pembelajaran Bahasa Arab.

2. Permainan Bahasa

Permainan bahasa merupakan media baru yang dimanfaatkan dalam program pembelajaran bahasa arab. Dan hasil dari hasil aplikasi itu sangat berdampak positif dalam pengiasaan keterampilan bahasa, karena pada dasarnya pada proses pembelajaran bahasa asing diperlukan situasi yang menyenangkan (Aziz; 1983, 9). Soeparno menjelaskan bahwa permainan bahasa pada hakikatnya adalah suatu aktifitas untuk memperoleh suatu keterampilan bahasa tertentu dengan cara yang menggembirakan (Soeparno; 1987, 61). Adapun yang dimaksud dengan permainan bahasa adalah cara mempelajari bahasa melalui permainan (Soeparno; 1987, 61). Permainan bahasa merupakan media baru yang memberikan banyak manfaat bagi pembelajar bahasa dalam beberapa tahun terakhir, beberapa negara telah menerapkan permainan dan menetapkan bahwa dengan menggunakan permainan mampu memberikan hasil positif dari proses pembelajaran (Aziz, 1983, 7). Permainan bahasa bukan aktifitas tambahan untuk bergembira semata, tetapi permainan ini dapat digolongkan dalam pengajaran dan pembelajaran yang bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengaplikasikan kemahiran bahasa yang telah dipelajari. Permainan bahasa merupakan aktifitas yang dirancang dalam pengajaran, dan berhubungan dengan kandungan isi pelajaran secara langsung atau tidak langsung. Permainan bahasa bertujuan memperoleh kesenangan dan melatih keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) serta unsur bahasa (kosakata, tata bahasa, ashwat).

Tujuan utama permainan bahasa bukan hanya kesenangan saja, tetapi untuk belajar keterampilan berbahasa dan unsur bahasa tertentu. Menurut dewey, interaksi antara permainan dengan pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang sangat penting bagi anak-anak (Mujib; 2011, 33). Nasif Musthafa menyatakan bahwa permainan dalam pembelajaran bahasa memiliki beberapa fungsi. *Pertama*, memberikan berbagai kegiatan yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. *Kedua*, merangsang guru dan peserta didik agar pembelajaran menjadi menyenangkan. *Ketiga*, melatih unsur-unsur bahasa dan pengembangan keterampilan bahasa yang berbeda (Aziz; 1983, 8).

Permainan bahasa terbagi menjadi dua, yakni:

- a. Dari segi keterampilan bahasa dan unsur-unsurnya. Permainan bahasa terbagi menjadi beberapa bagian, tentunya permainan tersebut berkaitan dengan keterampilan bahasa dan unsur bahasa yang mampu menunjang kebahasaan peserta didik, seperti: permainan berbicara, permainan membaca, permainan menulis, permainan kosakata dan permainan tata bahasa.

- b. Dari segi macam-macam permainan. Seperti: permainan benar dan salah, mengingat, bermain peran, bertanya dan menjawab, gambar, kartu, menulis paragraf, menulis cerita, perayaan, khat, dan sebagainya.

Adapun pentingnya permainan bahasa menurut Hidayat dan Tatang pentingnya permainan bahasa dalam proses pembelajaran bahasa, meliputi:

- a. Permainan mampu menghilangkan kebosanan
- b. Permainan memberikan tantangan untuk memecahkan masalah dalam suasana gembira.
- c. Permainan menimbulkan semangat kerja sama, sekaligus persaingan yang sehat
- d. Permainan membantu peserta didik yang lambat dan kurang motivasi, dan
- e. Permainan mendorong guru untuk kreatif (Hidayat; 1980, 17).

Menurut McCallum (1980) yang di kutip Imam Asrori dalam bukunya, terdapat beberapa alasan perlunya menggunakan permainan dalam pembelajaran bahasa. Antara lain:

- a. Permainan dapat memusatkan perhatian peserta didik pada satu aspek kebahasaan, pola kalimat, atau kelompok kata tertentu.
- b. Permainan dapat difungsikan sebagai penguatan atau ganjaran (*reinforcement*), reviu, dan pemantapan.
- c. Permainan menuntut partisipasi yang sama dari semua peserta didik.
- d. Permainan dapat disesuaikan dengan keadaan individu.
- e. Permainan memberikan kontribusi bagi terciptanya iklim persaingan yang sehat dan membuka jalan bagi digunakan nya bahasa target secara alami dalam situasi santai.
- f. Permainan dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran dan dalam kemahiran berbahasa.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan bahasa dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar peserta didik, sehingga mahasiswa mampu untuk mengatasi kesulitan dan memecahkan suatu masalah. Melalui permainan mahasiswa juga mampu belajar dalam suasana keceriaan, menyenangkan dan tanpa tekanan.

C. ISI DAN PEMBAHASAN

1. LAQU (Learning Arabic for Qur'anic Understanding)

LAQU merupakan seperangkat media pembelajaran bahasa Arab yang dikhususkan untuk pemahaman A-Qur'an dengan metode AMALI (Alami, Mainkan, Aplikasikan, Lagukan, Imajinasikan). Pembelajaran bahasa dianalogikan dengan penggunaan bagian-bagian kereta, seperti Gerbong dan Lokomotif, membuat belajar bahasa Arab menjadi sangat mudah dan menyenangkan. Karena media ini dikemas dengan pendekatan visual, kinestetik dan auditorial, bukan hanya dengan metode menghafal seperti kebanyakan metode yang sudah ada. Dengan ilustrasi, permainan dan lagu pada LAQU ini diharapkan pembelajaran bahasa Arab menjadi semakin mudah dan menyenangkan. Metode ini cocok digunakan oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak, orang tua, para guru, dan siapapun yang ingin mempelajari bahasa Arab dengan mudah, dengan contoh-contoh kalimat yang diambil langsung dari al-Qur'an.

Metode ini juga dilengkapi dengan berbagai media permainan penunjang diantaranya: 4 mesin dan 6 set modul permainan, 1 set kartu kosakata, 1 set board game, 1 set kartu kocok kata, 1 set kartu kalimat sempurna dan aplikasi Smart Apps LAQU yang dapat diunduh melalui handphone android. Penggunaan LAQU dalam pembelajaran bahasa Arab terbukti dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep rumit dalam bahasa Arab, khususnya dalam memahami tata bahasa yang mencakup *nahwu*, *sharf*, *I'rab*, dan lain-lain.

Tahapan Pembelajaran dalam LAQU

Belajar Bahasa Arab dengan LAQU harus mengikuti tahapan dan urutan sebagai berikut:

2. Pembahasan Kalimat Sempurna secara umum dalam buku *Lokomotif dan Gerbong Kalimat Sempurna*
3. Pembahasan perubahan kata dalam buku *Mesin Pengubah Bentuk Kata*
4. Pembahasan perubahan Kata Ganti dalam buku *Mesin Pengubah Kata Ganti*
5. Pembahasan perubahan Kata Kerja dalam buku *Mesin Pengubah Kata Kerja*
6. Pembahasan perubahan Kata Benda dalam buku *Mesin Pengubah Kata Benda*
7. Pembahasan selain Kata Benda dan Kata Kerja, ada pada buku *Gerbong & Mesin Tambahan Sahabat Kata*
8. Pembahasan perubahan akhir kata dalam buku *Perubahan Akhir Kata Si Kaku dan Si Lentur*

Topik Pembahasan dalam LAQU

Pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan LAQU terdiri dari tujuh tahapan, yaitu pembahasan tentang: (1) Kalimat Sempurna, (2) Perubahan Kata, (3) Perubahan Kata Ganti, (4) Perubahan Kata Kerja, (5) Perubahan Kata Benda, (6) Sahabat Kata/selain Kata Benda dan Kata Kerja, dan (7) Perubahan Akhir Kata (Amalee; 2017, 9). Metode ini juga dilengkapi dengan berbagai media permainan penunjang diantaranya: 4 mesin dan 6 set modul permainan, 1 set kartu kosakata, 1 set board game, 1 set kartu kocok kata, 1 set kartu kalimat sempurna dan aplikasi Smart Apps LAQU yang dapat diunduh melalui handphone android.

Dalam kajian ini, penulis hanya fokus membahas satu topik saja, yaitu “Belajar Perubahan Kata Benda dengan *Mesin Pengganda Kata Benda*”

Penerapan Metode AMALI dalam LAQU

Metode LAQU menerapkan suatu teknik inti yang dinamakan AMALI. Adapun tahapan dalam metode AMALI adalah sebagai berikut: (Amalee; 2017, 48)

1. A: Alami

Dimana pengguna terlibat langsung dalam pembelajaran LAQU. Berbeda dengan pembelajaran Bahasa Arab konvensional, dimana peserta didik biasanya hanya sebagai objek pembelajaran yang cenderung bersifat pasif, karena hanya menerima materi saja, metode LAQU mengajak peserta didik untuk aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

2. **M: Mainkan**
Pengguna memainkan inti pelajaran dalam bentuk game. Karena sebagian besar materi pembelajaran disajikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan.
3. **A: Aplikasikan**
Pengguna mengaplikasikan inti pelajaran dalam Al-Qur'an. Karena keseluruhan kata yang dipelajari dalam LAQU diambil langsung dari Al-Qur'an.
4. **L: Lagukan**
Pengguna menyanyikan rumus-rumus inti pembelajaran. Karena setiap topik pembahasan dalam LAQU dilengkapi dengan lagu yang bertujuan untuk mempermudah pemain dalam mengingat dan menghafal kaidah Bahasa Arab yang sedang dipelajari.
5. **I: Imajinasikan**
Pengguna mengimajinasikan simbol-simbol inti pembelajaran. Karena hampir semua topik disajikan dengan simbol-simbol tertentu yang mudah diingat oleh pengguna LAQU.

Belajar Perubahan Kata Benda

Kata benda (الاسم) adalah kata yang tidak memiliki unsur waktu, dan bukan merupakan kata kerja. Salah satu ciri-ciri kata benda dalam bahasa Arab yaitu suatu kata yang memiliki tanwin (contohnya: كُرَّاسَةٌ) atau alif lam (الْكُتُبُ).

Berdasarkan jumlahnya, kata benda terbagi dalam 3 bentuk, yaitu: 1) Kata Benda Tunggal (اسم المفرد), 2) Kata Benda Berjumlah dua (اسم المثنى), dan Kata benda jamak (اسم الجمع).

Sedangkan berdasar jenisnya, kata benda terbagi menjadi 2 jenis, yaitu: 1) Kata Benda berjenis perempuan (مؤنث), contohnya: مُصْلِحَةٌ, مَثَابَةٌ, شَجَرَةٌ, dan 2) Kata Benda berjenis laki-laki (مذكر), contohnya: الْكِتَابُ, مُصْلِحٌ, مَكْتَبٌ.

Jenis-jenis Kata Benda

1. Kata Benda Asli

Fungsi mesin Pengganda kata dalam permainan Mengubah Kata Benda Asli adalah sebagai berikut:

- a. Mengubah Kata Benda Asli
- b. Mengetahui Kata dasar dari Kata Benda Asli
- c. Menerjemahkan setiap perubahan Kata Benda Asli sesuai dengan jenis dan jumlah bendanya.

Berikut adalah contoh perubahan “Kata Benda Asli” hasil pengolahan dari Mesin Pengganda Kata Benda:

3	2	1	3	2	1
جمع	مثنى	مفرد	جمع	مثنى	مفرد
مؤنث			مذكر		
-	-	-	قُلُوبٌ	قُلُوبَانِ	قَلْبٌ
-	-	-	أَبْصَارٌ	بَصَرَانِ	بَصَرٌ
غِشَاوَاتٌ	غِشَاوَتَانِ	غِشَاوَةٌ	-	-	-
تِجَارَاتٌ	تِجَارَتَانِ	تِجَارَةٌ	-	-	-
اَتْ	تَانِ	Kata Benda Asli		انِ	Kata Benda Asli

2. Kata Benda Pelaku/Subjek

Fungsi mesin Pengganda kata dalam permainan Mengubah Kata Benda Subyek adalah sebagai berikut:

- Mengubah Kata Benda Subyek
- Mengetahui Kata dasar dari Kata Benda Subyek
- Menerjemahkan setiap perubahan Kata Benda Subyek sesuai dengan jenis dan jumlah bendanya.

Berikut adalah contoh perubahan “Kata Benda Pelaku/Subjek” hasil pengolahan dari Mesin Pengganda Kata Benda

3	2	1	3	2	1
جمع	مثنى	مفرد	جمع	مثنى	مفرد
مؤنث			مذكر		
مُفْلِحَاتٌ	مُفْلِحَتَانِ	مُفْلِحَةٌ	مُفْلِحُونَ	مُفْلِحَانِ	مُفْلِحٌ
مُؤْمِنَاتٌ	مُؤْمِنَتَانِ	مُؤْمِنَةٌ	مُؤْمِنُونَ / مُؤْمِنِينَ	مُؤْمِنَانِ	مُؤْمِنٌ
مُحِيطَاتٌ	مُحِيطَتَانِ	مُحِيطَةٌ	مُحِيطُونَ	مُحِيطَانِ	مُحِيطٌ
مُصْلِحَاتٌ	مُصْلِحَتَانِ	مُصْلِحَةٌ	مُصْلِحُونَ	مُصْلِحَانِ	مُصْلِحٌ
اَتْ	تَانِ	Kata Benda Asli	وْنِ / يْنِ	انِ	Kata Benda Asli

3. Kata Benda Objek

Fungsi mesin Pengganda kata dalam permainan Mengubah Kata Benda Objek adalah sebagai berikut:

- Mengubah Kata Benda Objek
- Mengetahui Kata dasar dari Kata Benda Objek

- c. Menerjemahkan setiap perubahan Kata Benda Objek sesuai dengan jenis dan jumlah bendanya.

Berikut adalah contoh perubahan “Kata Benda Objek” hasil pengolahan dari Mesin Pengganda Kata Benda

3	2	1	3	2	1
جمع	مثنى	مفرد	جمع	مثنى	مفرد
مؤنث			مذكر		
مُحَرَّمَات	مُحَرَّمَتَانِ	مُحَرَّمَةٌ	مُحَرَّمُونَ	مُحَرَّمَانِ	مُحَرَّمٌ
مَنْصُورَات	مَنْصُورَتَانِ	مَنْصُورَةٌ	مَنْصُورُونَ	مَنْصُورَانِ	مَنْصُورٌ
مُحَرَّمَات	مُحَرَّمَتَانِ	مُحَرَّمَةٌ	مُحَرَّمُونَ	مُحَرَّمَانِ	مُحَرَّمٌ
الْمُغْضُوبَات	الْمُغْضُوبَتَانِ	الْمُغْضُوبَةُ	الْمُغْضُوبُونَ	الْمُغْضُوبَانِ	الْمُغْضُوبُ
اَتْ	تَانِ	Kata Benda Asli	وَنَ	انِ	Kata Benda Asli

4. Kata Benda Tempat

Fungsi mesin Pengganda kata dalam permainan Mengubah Kata Benda Tempat adalah sebagai berikut:

- Mengubah Kata Benda Tempat
- Mengetahui Kata dasar dari Kata Benda Tempat
- Menerjemahkan setiap perubahan Kata Benda Tempat sesuai dengan jenis dan jumlah bendanya.

Berikut adalah contoh perubahan “Kata Benda Tempat” hasil pengolahan dari Mesin Pengganda Kata Benda

3	2	1	3	2	1
جمع	مثنى	مفرد	جمع	مثنى	مفرد
مؤنث			مذكر		
مُسْتَقَرَّات	-	-	-	مُسْتَقَرَّانِ	مُسْتَقَرٌّ
-	-	-	مَشَارِب	مَشْرَبَانِ	مَشْرَبٌ
-	-	-	مَسَاجِد	مَسْجِدَانِ	مَسْجِدٌ
-	-	-	الْمَقَاعِد	الْمَقْعَدَانِ	الْمَقْعَدُ

5. Kata Benda Waktu

Fungsi mesin Pengganda kata dalam permainan Mengubah Kata Benda Waktu adalah sebagai berikut:

- Mengubah Kata Benda Waktu

- b. Mengetahui Kata dasar dari Kata Benda Waktu
- c. Menerjemahkan setiap perubahan Kata Benda Waktu sesuai dengan jenis dan jumlah bendanya.

Pada bagian ini, Kata Benda Waktu sama dengan Kata Benda Tempat, terkadang hanya untuk laki-laki, terkadang untuk perempuan. Terkadang Kata Benda Tunggal dan Ganda untuk laki-laki, sedangkan jamak untuk perempuan. Sehingga tidak ada rumus khusus dalam pembentukan katanya.

Berikut adalah contoh perubahan “Kata Benda Waktu” hasil pengolahan dari Mesin Pengganda Kata Benda

3	2	1	3	2	1
جمع	مثنى	مفرد	جمع	مثنى	مفرد
مؤنث			مذكر		
مُسْتَجَابَاتٌ	-	-	-	مُسْتَجَابَانِ	مُسْتَجَابٌ
-	-	-	مَوَاعِدٌ	مَوْعِدَانِ	مَوْعِدٌ
مَدَخَلَاتٌ	-	-	-	مَدَخَلَانِ	مَدَخَلٌ

6. Kata Benda Alat

Kata benda alat hanya bisa memakai kolom laki-laki. Berikut adalah contoh perubahan “Kata Benda Alat” hasil pengolahan dari Mesin Pengganda Kata Benda

3	2	1	3	2	1
جمع	مثنى	مفرد	جمع	مثنى	مفرد
مؤنث			مذكر		
-	-	-	مَنَاصِرٌ	مِنْصَرَانِ	مِنْصَرٌ
-	-	-	مَفَاتِحٌ	مِفْتَاحَانِ	مِفْتَاحٌ
-	-	-	مَكَاتِبٌ	مِكتَبَانِ	مِكتَبٌ

Lagu “Mesin Pengganda Kata Benda”

Salah satu daya tarik dalam pembelajaran bahasa Arab dengan LAQU adalah penggunaan lagu yang dirancang khusus untuk memudahkan pembelajar dalam memahami kaidah Bahasa Arab. Lagu ini dapat didownload melalui *mobile phone* berbasis Android yang bisa dikoneksikan dengan *smart pen Bluetooth* (pen digital khusus, bagian dari kelengkapan seperangkat media LAQU).

Adapun lagu yang berkaitan dengan Pembelajaran Kata Benda Bahasa Arab adalah sebagai berikut:

Ini mesin rahasia

Mesin Pengganda Kata

Dari satu, jadi dua

Hingga tak terhingga
Laki-laki di sini
Wanita di sana
Ikutilah rumusnya ... (2x)
Un Aani Uuna
Tun Taani Aatun

Demikianlah paparan singkat tentang pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan LAQU, khususnya dalam pembelajaran Kata Benda bahasa Arab. Penulis berharap, kajian ini dapat menambah referensi para pembelajar bahasa Arab tentang media dan permainan bahasa yang dapat digunakan untuk memperkaya inovasi pembelajaran bahasa Arab.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan LAQU dalam pembelajaran bahasa Arab terbukti dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep rumit dalam bahasa Arab, khususnya dalam memahami tata bahasa yang mencakup nahwu, sharf, I'rab, dan lain-lain. Diharapkan metode ini bisa dijadikan sebagai salah satu rujukan bagi para pengajar bahasa Arab untuk menjadikan pembelajaran bahasa Arab menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Amalee, Irfan. 2017. *Buku Panduan (Panduan Penggunaan Produk, Silabus, Panduan Pembelajaran)*, Bandung: Kaifa Lifelong Learning.
- Arikunto, Suharsimi., 2013, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrori, Imam., 2013, *1000 Permainan Penyegar Pembelajar Bahasa Arab*, Malang: CV. Bintang Sejahtera.
- Budimansyah, Dasim., 2002, *Model Pembelajaran dan Penilaian berbasis Portofolio*, Bandung: Ganesindo.
- Effendi, Ahmad Fuad., 2005, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab*, Malang: Misykat.
- Hamid, Abdul., dkk. 2008. *Pembelajaran Bahasa Arab Pendekatan, Metode, Strategi, Materi dan Media*, Malang: UIN-Malang Press.
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2011. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam pembelajaran Bahasa Arab*, Jogjakarta: Diva press.
- Musthafa, Saiful., 2011, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, Malang: UIN-Maliki Press.
- Rifa, Iva., 2012, *Koleksi Game Edukatif di dalam dan di luar Sekolah*, Jogjakarta: Flash Books.
- Sanaky, Hujair AH., 2009, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Soeparno, 1987, *Media Pembelajaran Bahasa*, Jakarta: Logos.
- Z.A Hidayat dan Tatang, 1980, *Permainan Simulasi, Main Peran dalam Pengajaran Bahasa*, Jakarta: P3 Depdikbud.

ناصر عبد الله الغالي وعبد الحميد عبد الله، أسس إعداد الكتب التعليمية لغير الناطقين بالعربية،
(الرياض: دار الغالي، دون السنة).

محمد كامل الناقة، تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى أسسه - مداخلة - طرق تدريسه، (مكة
مكرمة: جامعة أم القرى، ١٩٨٥م).

ناصر مصطفى عبدالعزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربية لغير
الناطقين بها، (الرياض: دار المريخ للنشر، ١٩٨٣م).